

POLYSSIMO

challenge

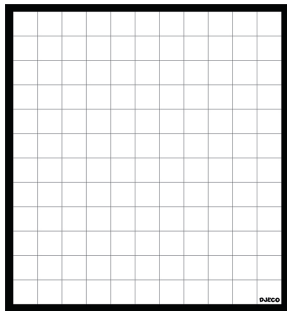
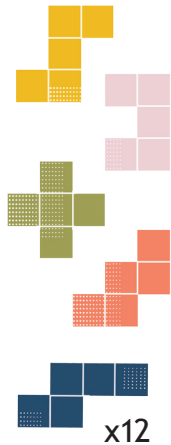


7 ans - years
años - Jahre
-99



POLYSSIMO

challenge



F Jeu de patience

POLYSSIMO
challenge



De 7 à 99 ans



De 2 à 4 joueurs



24 pièces (12 pièces colorées constituées de 5 cases et 12 pièces noires et blanches constituées de 6 cases), 1 plateau

But du jeu : poser le maximum de ses pièces sur le plateau de jeu.

Préparation du jeu :

Les pièces en bois sont disposées au centre des joueurs de façon à ce qu'elles soient toutes bien visibles par tous. On peut séparer les pièces colorées et les pièces noires et blanches pour faciliter le choix des pièces.

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en 2 phases : le choix des pièces, puis leur placement. Le plus jeune joueur commence.

1 - Choix des pièces se fait dans le sens des aiguilles d'une montre :

Le premier joueur choisit une pièce du centre de la table et la pose devant lui. Puis c'est au joueur suivant de choisir une pièce et de la poser devant lui. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pièces au centre de la table.

2 - Placement des pièces se fait en sens inverse des aiguilles d'une montre :

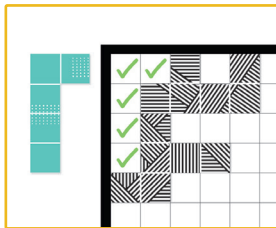
Une fois toutes les pièces choisies par les joueurs, on place le plateau au centre de la table. Le dernier joueur ayant choisi une pièce commence cette deuxième phase de jeu.

Il prend une pièce de son jeu et la place sur le plateau sans qu'elle ne dépasse du plateau.

Puis, le joueur suivant pose une de ses pièces en veillant à ce qu'elle ne dépasse pas du plateau ou ne chevauche pas une pièce déjà posée sur le plateau. Si un joueur ne peut plus poser de pièce, il passe son tour. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse plus poser de pièce.

Conseil stratégique :

Pour pouvoir placer plus de pièce que ses adversaires, il est judicieux de créer des "empreintes" pour les pièces de 5 cases que l'on possède. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur qui possède la pièce bleue s'est créé une empreinte de 5 cases (en vert), seule sa pièce pourra y être placée, il la jouera en fin de partie lorsque le reste du plateau sera rempli.



Fin de la partie :

Lorsque plus personne ne peut poser de pièce, chaque joueur compte le nombre de cases sur les pièces en bois restées qui lui restent. Le joueur qui en compte le moins gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant posé une pièce en dernier qui gagne.

NB : les pièces noires et blanches sont plus difficiles à poser que les pièces colorées. Lors de parties mettant en jeu des joueurs de niveaux différents, il est possible d'imposer des prises de pièces différentes entre les joueurs afin de rééquilibrer les chances de gagner.

Les joueurs les plus expérimentés prendront plus de pièces noires et blanches que de pièces colorées. (Minimum 7 ou 8 pièces à 2 joueurs, 5 à 6 pièces à 3 joueurs, 4 à 5 pièces à 4 joueurs).

Un jeu d' Alain Brobecker



A game of patience

POLYSSIMO
challenge



7-99 years



2 to 4 players



24 pieces (12 coloured pieces comprising 5 squares, 12 black and white pieces comprising 6 squares), 1 board

Object: To place as many of your pieces as possible on the game board.

Preparing to play:

Place the wooden pieces in the centre of the table so that everyone can see them. You can separate the coloured pieces from the black and white ones to make choosing the pieces easier.

How to play:

The game involves 2 phases: choosing the pieces, then placing them on the board. The youngest player starts.

1. Choosing the pieces (in turn in a clockwise direction):

The first player chooses a piece from the centre and places it in front of him. Then it is the next player's turn to choose a piece and place it in front of him. And so on, until there are no pieces left in the centre.

2. Placing the pieces (in turn in an anticlockwise direction):

Once all the pieces have been chosen by the players, place the board in the centre of the table. The last player to have chosen a piece begins this second phase of play.

She takes a piece from her hand and places it on the board so that it does not overhang the board.

Then, the next player places one of his pieces, making sure that it does not overhang the board or overlap with a piece already placed on the board. And so on, with players playing in turn. As soon as a player can no longer place a piece, she stops playing.

Strategic advice: In order to place more pieces than your opponents, it is useful to create “footprints” for the 5-square pieces in your hand. In the example below, the player holding the blue piece has created a footprint of 5 squares (in green); this is the only piece that will fit the space, and he should place it at the end of the game, once the rest of the board is already full.



Winning:

When no one can place another piece on the board, players all count the number of squares on the wooden pieces left in front of them. Whoever has the fewest squares wins the game.

In case of a tie, the last player to have placed a piece on the board wins the game.

NB: Black and white pieces are more difficult to place on the board than coloured pieces. In games involving players of different levels, you may decide that players must choose different combinations of pieces to make each player's chances of winning more even.

The most experienced players will take more black and white pieces than coloured pieces. (At least 7 or 8 pieces with 2 players, 5 to 6 pieces with 3 players, 4 to 5 pieces with 4 players.)

A game by Alain Brobecker



7-99 Jahre



Für 2 bis 4 Spieler



24 Teile (12 farbige Teile mit 5 Feldern und 12 schwarzweiße Teile mit 6 Feldern), 1 Spielbrett

Ziel des Spiels: Möglichst viele von seinen Teilen auf das Spielbrett legen.

Vorbereitung des Spiels:

Die Holzteile werden in die Mitte der Spieler gelegt, so dass alle sie gut sehen können. Die farbigen Teile können von den schwarzweißen getrennt werden, damit man sich seine Teile besser aussuchen kann.

Spielablauf:

Das Spiel läuft in 2 Phasen ab: Die Auswahl der Teile und dann ihre Platzierung. Der jüngste Spieler beginntDer jüngste Spieler beginnt.

1. Die Auswahl der Teile erfolgt im Uhrzeigersinn:

Der erste Spieler sucht sich ein Teil aus der Tischmitte aus und legt es vor sich hin. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe; auch er sucht sich ein Teil aus und legt es vor sich hin.

Und so weiter, bis in der Tischmitte kein Teil mehr liegt.

2. Die Platzierung der Teile erfolgt gegen den Uhrzeigersinn:

Wenn alle Teile von den Spielern ausgesucht worden sind, wird das Spielbrett in die Tischmitte gelegt. Der Spieler, der als Letzter ein Teil ausgesucht hat, beginnt mit der zweiten Spielphase.

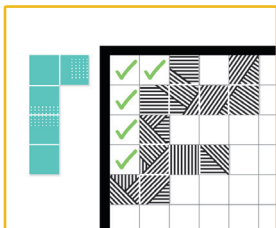
Er nimmt eines seiner Teile und legt es so auf das Spielbrett, dass es nicht über den Rand übersteht.

Dann legt der nächste Spieler eines seiner Teile hin, wobei er darauf achten muss, dass das Teil weder über den Brettrand herausragt noch ein bereits ausgelegtes Teil überlappt.

Und so geht es nacheinander weiter.

Sobald ein Spieler kein Teil mehr auslegen kann, hört er auf zu spielen.

Strategischer Tipp: Um mehr Teile als seine Gegner auslegen zu können, ist es sinnvoll, für die Teile mit 5 Feldern, die man in seinem Besitz hat, „Spuren“ zu erstellen. Im untenstehenden Beispiel hat der Spieler, der das blaue Teil besitzt, eine Spur mit 5 Feldern (in Grün) erstellt. Nur sein Teil wird dort Platz finden können; er wird es am Ende der Partie auslegen, wenn das Spielbrett voll ist.



Ende des Spiels:

Wenn niemand mehr ein Teil auslegen kann, zählt jeder Spieler die Anzahl der Felder auf den noch vor ihm liegenden Holzteilen. Der Spieler, der die wenigsten hat, gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuletzt ein Teil ausgelegt hat.

Anmerkung: Die schwarz-weißen Teile sind schwieriger zu platzieren als die farbigen Teile. Wenn die Spieler unterschiedliche Niveaus haben, kann man für diese Partien vorgeben, dass die Spieler unterschiedliche Teile nehmen müssen, damit die Gewinnchancen gleichstehen.

Die erfahrensten Spieler nehmen mehr schwarz-weiße als farbige Teile.

(Mindestens 7 oder 8 Teile bei 2 Spielern; 5 bis 6 Teile bei 3 Spielern; 4 bis 5 Teile bei 4 Spielern).

Ein Spiel von Alain Brobecker



Juego de paciencia

POLYSSIMO
challenge



De 7 a 99 años



De 2 a 4 jugadores



24 piezas (12 piezas de colores formadas por 5 casillas y 12 piezas blancas y negras formadas por 6 casillas), 1 tablero

Objetivo del juego: poner el mayor número posible de sus piezas sobre el tablero de juego.

Preparación del juego:

Las piezas de madera se colocan en el centro de la mesa de forma que todos los jugadores puedan verlas bien. Se pueden separar las piezas de colores de las piezas blancas y negras para que resulte más fácil elegir las piezas.

Desarrollo del juego:

El juego se desarrolla en dos fases: la elección de las piezas y su colocación. Empieza el jugador más joven.

1. La elección de las piezas se hace en el sentido de las agujas del reloj:

El primer jugador elige una pieza del centro de la mesa y la coloca frente a él. A continuación, le toca al siguiente jugador elegir una pieza y ponerla frente a él.

Y así sucesivamente hasta que ya no queden piezas en el centro de la mesa.

2. La colocación de las piezas se hace en el sentido contrario a las agujas del reloj:

Una vez elegidas todas las piezas por los jugadores, se coloca el tablero en el centro de la mesa. Comienza esta segunda fase del juego el último jugador que haya elegido una pieza.

Coge una pieza de su juego y la coloca sobre el tablero, sin salirse de este. A continuación, el siguiente jugador coloca una de sus piezas, prestando atención a que no sobresalga del tablero y a que no pise ninguna de las piezas ya colocadas.

Y así sucesivamente en cada turno.

En el momento en que un jugador ya no pueda poner piezas, deja de jugar.

Consejo estratégico: para poder colocar más piezas que los rivales, es sensato crear unas «huellas» para las piezas de 5 casillas que se tengan. En el siguiente ejemplo, el jugador que tiene la pieza azul se ha creado una huella de 5 casillas (en verde) en la que únicamente se podrá encajar su pieza; la jugará al final de la partida cuando el resto del tablero esté completo.



Final de la partida:

Cuando ya nadie pueda poner piezas, cada jugador cuenta el número de casillas de las piezas de madera que hayan quedado frente a él. El jugador que contabilice menos, gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador que haya colocado una pieza el último.

Nota: Las piezas blancas y negras son más difíciles de colocar que las piezas de colores. Cuando en una partida participen jugadores con niveles distintos, se puede imponer una elección de piezas distintas entre los jugadores para reequilibrar las posibilidades de ganar.

Los jugadores más experimentados cogerán más piezas blancas y negras que piezas de colores. (Mínimo 7 u 8 piezas con 2 jugadores, 5 o 6 piezas con 3 jugadores y 4 o 5 piezas con 4 jugadores.)

Un juego de Alain Brobecker



Gioco di pazienza

POLYSSIMO
challenge



7-99 anni



Da 2 a 4 giocatori



24 pezzi (12 pezzi colorati composti da 5 caselle e 12 pezzi bianchi e neri composti da 6 caselle), 1 tabellone

Scopo del gioco: posizionare il maggior numero di pezzi sul tabellone.

Preparazione del gioco

Si dispongono i pezzi di legno in mezzo ai giocatori in modo da risultare ben visibili a tutti. Per facilitare la scelta, è possibile separare i pezzi colorati da quelli bianchi e neri.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in 2 fasi: la scelta dei pezzi e la loro disposizione sul tabellone. Inizia il giocatore più piccolo.

1. La scelta dei pezzi si effettua in senso orario

Il primo giocatore sceglie un pezzo dal centro del tavolo e lo mette davanti a sé. Anche il giocatore successivo sceglie un pezzo e lo mette davanti a sé. E così via fino a quando al centro del tavolo non ci sono più pezzi.

2. La disposizione dei pezzi si effettua in senso antiorario

Quando tutti i pezzi sono stati scelti dai giocatori, si mette il tabellone al centro del tavolo. Inizia questa fase del gioco l'ultimo giocatore ad aver scelto un pezzo.

Prende uno dei suoi pezzi e lo mette sul tabellone senza farlo uscire dal tabellone stesso.

Quindi il giocatore successivo posiziona uno dei suoi pezzi facendo attenzione che non esca dal tabellone e che non si sovrapponga a un altro pezzo già presente.

E così via, a turno.

Quando un giocatore non può più posizionare altri pezzi, smette di giocare.

Suggerimento strategico: per riuscire a posizionare un numero di pezzi maggiore rispetto ai propri avversari, si consiglia di creare delle “tracce” per i pezzi da 5 caselle che si possiedono. Nell'esempio qui sotto, il giocatore che possiede il pezzo blu si è creato una traccia di 5 caselle (indicata in verde): questa potrà contenere solo il suo pezzo, che il giocatore posizionerà sul finire della partita quando il resto del tabellone sarà completato.



Fine della partita

Quando più nessuno può posizionare altri pezzi, ciascun giocatore conta il numero di caselle sui pezzi di legno che gli sono rimasti davanti. Il giocatore che ne conta di meno vince la partita.

In caso di parità, vince l'ultimo giocatore ad aver messo un pezzo sul tabellone.

N.B. I pezzi bianchi e neri sono più difficili da posizionare rispetto a quelli colorati. Se in una partita si sfidano giocatori di diverso livello, è possibile imporre ai giocatori di prendere pezzi diversi per riequilibrare le possibilità di vincita. I giocatori più esperti prenderanno più pezzi bianchi e neri e meno pezzi colorati (almeno 7 o 8 pezzi bianchi e neri se si gioca in 2; 5 o 6 pezzi se si gioca in 3; 4 o 5 pezzi se si gioca in 4).

Un gioco di Alain Brobecker



Jogo de paciência

POLYSSIMO
challenge



Dos 7 aos 99 anos



De 2 a 4 jogadores



24 peças (12 peças de cor, compostas por 5 casas, e 12 peças pretas e brancas constituídas por 6 casas), 1 tabuleiro.

Objetivo do jogo: Colocar o máximo de peças no tabuleiro de jogo.

Preparação do jogo:

As peças de madeira são colocadas ao centro, entre os jogadores, para que todos as possam ver. Pode-se separar as peças de cor das peças pretas e brancas, para facilitar a sua escolha.

Desenrolar do jogo:

O jogo desenrola-se em duas fases: a escolha das peças e a sua colocação. Começa a jogar o jogador mais novo.

1. A escolha das peças faz-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O primeiro jogador escolhe uma peça do centro da mesa e coloca-a à sua frente. Depois, é a vez do jogador seguinte escolher uma peça e colocá-la à sua frente.

E assim por diante, até que não haja mais espaço no centro da mesa.

2. A colocação das peças faz-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Uma vez todas as peças escolhidas pelos jogadores, o tabuleiro é colocado no centro da mesa. O último jogador a escolher uma peça começa esta segunda fase do jogo. Tira uma peça do seu jogo e coloca-a no tabuleiro sem que exceda o tabuleiro.

Em seguida, o jogador seguinte coloca uma das suas peças, garantindo que esta não excede o tabuleiro e não a sobrepõe a uma peça já colocada no tabuleiro. E assim por diante, cada um na sua vez.

Assim que um jogador deixar de poder colocar peças, cessa de jogar.

Conselho estratégico: Para poder colocar mais peças do que os seus adversários, é aconselhável criar “marcas” para as peças de 5 casas que cada um possui. No exemplo acima, o jogador que possui a peça azul criou uma marca de 5 casas (a verde), apenas a sua peça poderá lá ser colocada. Jogá-la-á no fim da partida, quando o resto do tabuleiro estiver preenchido.



Fim da partida:

Quando mais ninguém puder continuar a colocar peças, cada jogador conta o número de casas das peças de madeira que se mantêm à sua frente. O jogador que contar menos ganha a partida.

Em caso de empate, é o último jogador que colocou uma peça que é o vencedor.

N.B.: As peças pretas e brancas são mais difíceis de colocar do que as peças de cor. Aquando de partidas com jogadores de diferentes níveis, é possível impor a retirada de peças diferentes entre os jogadores a fim de equilibrar as possibilidades de ganhar.

Os jogadores mais experientes retirarão mais peças pretas e brancas do que peças de cor. (Mínimo 7 ou 8 peças com 2 jogadores, 5 a 6 peças com 3 jogadores, 4 a 5 peças com 4 jogadores).

Um jogo de Alain Brobecker



7-99 jaar



2 tot 4



24 stukken (12 gekleurde stukken van 5 vakjes en 12 zwart-witte stukken van 6 vakjes), 1 spelbord

Doel van het spel: zo veel mogelijk eigen stukken op het spelbord zetten.

Vorbereiding van het spel:

De houten stukken worden tussen de spelers in gelegd. Ze moeten voor iedereen goed zichtbaar zijn. Het kiezen van de stukken wordt gemakkelijker als de gekleurde stukken en de zwart-witte stukken apart worden gehouden.

Verloop van het spel:

Het spel verloopt in 2 fasen: eerst het kiezen van de stukken, daarna het leggen van de stukken. De jongste speler begint.

1.Het kiezen van de stukken gebeurt met de klok mee:

De eerste speler kiest een stuk dat midden op tafel ligt en legt het voor zich neer. Daarna kiest de volgende speler een stuk en legt het voor zich neer. Zo gaat het verder tot er geen stukken meer in het midden liggen.

2.Het leggen van de stukken gebeurt tegen de klok in:

Zodra alle stukken door de spelers zijn gekozen, wordt het spelbord midden op tafel gelegd. De laatste speler die een stuk heeft gekozen, begint met deze tweede spelfase.

Die speler pakt een door hem gekozen stuk en legt het op het spelbord. Het stuk mag niet buiten de randen van het bord komen.

Daarna legt de volgende speler een van zijn stukken, zonder buiten de randen

van het bord te komen en zonder overlap met een stuk dat al op het bord ligt. Zo spelen de spelers om beurten verder. Zodra een speler geen stukken meer kan leggen, stopt hij met spelen.

Strategische tip: als je meer stukken wilt leggen dan je tegenstander, is het slim om lege ruimtes open te laten voor de stukken van 5 vakjes die je hebt. In het onderstaande voorbeeld heeft de speler met het blauwe stuk een lege ruimte van 5 vakken open gelaten (aangegeven met groene vinkjes) waar alleen zijn stuk in past. Hij kan zijn stuk dan aan het eind van het spel leggen, wanneer de rest van het bord vol is.



Einde van het spel:

Zodra niemand meer stukken kan leggen, tellen alle spelers het aantal vakjes van de houten stukken die nog voor hen liggen. De speler die de minste vakjes over heeft, is de winnaar.

Als meerdere spelers evenveel vakjes over hebben, is de speler die als laatste een stuk heeft gelegd de winnaar.

Opmerking: de zwart-witte stukken zijn moeilijker te leggen dan de gekleurde stukken. Wanneer er spelers van verschillende niveaus meespelen, kan ervoor worden gekozen om spelers verschillende stukken te laten pakken, zodat iedereen evenveel kans heeft om te winnen.

De meest ervaren spelers nemen dan meer zwart-witte stukken dan gekleurde. (Minimaal 7 of 8 stukken bij 2 spelers, 5 tot 6 stukken bij 3 spelers en 4 tot 5 stukken bij 4 spelers).

Een spel van Alain Brobecker



7 till 99 år



2 till 4 spelare



24 bitar (12 färgade bitar med 5 rutor och 12 svartvita bitar med 6 rutor), 1 spelbräde

Spelets mål: Att lägga ut så många av sina bitar på spelbrädet som möjligt.

Spelförberedelser:

Träbitarna läggs mittemellan spelarna så att de är väl synliga för alla. Man kan skilja på de färgade och de svartvita bitarna så att det blir enklare att välja mellan dem.

Så här spelar man:

Spelet består av 2 delar: Först val av bitar och sedan placering av dem. Den yngste spelaren.

1.Val av bitar görs medurs:

Den första spelaren tar en valfri bit från mitten av bordet och lägger den framför sig. Sedan är det nästa spelares tur att ta en bit och lägga den framför sig.

Sedan fortsätter man på samma sätt tills det inte längre finns några bitar kvar mitt på bordet.

2.Placering av bitarna görs moturs:

När alla bitarna är tagna placerar man spelbrädet mitt på bordet. Den spelare som tog sista biten börjar den andra delen av spelet.

Hen tar en av sina bitar och placerar den på spelbrädet utan att den går utanför kanterna på brädet.

Nästa spelare lägger en av sina bitar och ser till så att den inte går utanför spelbrädet eller överlappar någon annan bit som redan ligger där.

Sedan fortsätter spelarna i tur och ordning.

Så snart en spelare inte längre kan lägga fler bitar slutar hen att spela.

Tips för att lyckas: För att kunna placera ut fler bitar än motståndaren är det bra att försöka skapa en plats för sina bitar med 5 rutor. I exemplet nedan har spelaren med den ljusblå biten skapat en plats på fem rutor (grönmarkerade) där bara hans bit passar in. Hen kan sedan lägga biten på slutet när resten av spelbrädet är fullt.



Spelets slut:

När ingen kan lägga fler bitar räknar varje spelare hur många rutor som finns på de träbitar som hen har kvar framför sig. Spelaren som har minst rutor vinner omgången.

Om det blir lika vinner den spelare som lagt den sista biten.

TIPS! De svartvita bitarna är svårare att placera än de färgade. När spelare på olika nivåer spelar mot varandra kan man bestämma att spelarna måste ta olika typer av bitar så att alla spelare har samma chans att vinna.

Spelarna med mest erfarenhet tar fler svartvita bitar än färgade bitar. (Minst 7 eller 8 bitar för 2 spelare, 5 eller 6 bitar för 3 spelare, 4 eller 5 bitar för 4 spelare).

Ett spel av Alain Brobecker



7-99 år



Fra 2-4 spillere



24 brikker (12 farvede brikker med 5 felter og 12 sort/hvide brikker med 6 felter) samt 1 spilleplade

Spillets formål: At lægge så mange af sine brikker som muligt ned på spillepladen.

Forberedelse af spillet:

Træbrikkerne lægges mellem spillerne, så alle kan se dem. Man kan lægge de farvede brikker og de sort/hvide brikker hver for sig for at gøre det nemmere at vælge imellem dem.

Spillets forløb:

Spillet består af 2 faser: Valget af brikker og placeringen af dem. Den yngste spiller begynder.

1. Valget af brikker foregår i urets retning:

Den første spiller vælger en brik fra bordet og lægger den foran sig. Herefter vælger den næste spiller en brik og lægger den foran sig.

Sådan fortsætter man, til der ikke er flere brikker tilbage midt på bordet.

2. Placering af brikkerne foregår imod urets retning:

Når alle brikker er taget, lægges spillepladen midt på bordet. Spilleren, som valgte den sidste brik, begynder spillets 2. fase.

Han eller hun tager en af sine brikker og lægger den på spillepladen. Brikken må ikke gå ud over pladens kanter.

Herefter lægger den næste spiller en brik på pladen og sørger for, at den ikke går ud over pladens kanter eller overlapper en anden brik.

Spillet fortsætter, og der spilles efter tur.

Når en spiller ikke længere kan lægge brikker ned, stopper han eller hun med at spille.

Et strategisk godt råd: For at være sikker på at kunne placere flere brikker end modstanderen, kan man skabe sine egne "pladser" til brikkerne med 5 felter. I eksemplet nedenfor har spilleren med den blå brik lavet en plads med 5 felter (grønne), som passer præcist til den blå brik. Den lægges ned til sidst, når alle de andre felter på pladen er optaget.



Spillets afslutning: Når ingen af spillerne længere kan lægge brikker ned, tæller hver enkelt spiller antallet af felter på de brikker, der er tilbage. Spilleren, der har færrest felter, vinder.

Hvis 2 eller flere spillere har samme antal felter, er vinderen den, som sidst lagde en brik ned.

NB: De sort/hvide brikker er sværere at placere end de farvede, Hvis personer med forskelligt erfaringsniveau spiller sammen, kan man på forhånd bestemme, at man hver især skal vælge bestemte brikker for at give alle samme muligheder for at vinde.

Mere erfarne spillere vælger flere sort/hvide brikker end farvede (minimum 7-8 brikker, hvis der er 2 spillere, 5-6 brikker, hvis der er 3 spillere og 4-5 brikker, hvis der er 4 spillere).

Et spil af Alain Brobecker



7–99 лет



2–4 игрока



24 детали (12 цветных деталей, состоящих из 5 клеток, и 12 черно-белых деталей, состоящих из 6 клеток), 1 игровое поле.

Цель игры: выложить на игровое поле как можно больше своих деталей.

Подготовка к игре

Положите деревянные детали в центре между игроками, чтобы они были хорошо видны всем. Можно разделить цветные и черно-белые детали, чтобы упростить их выбор.

Ход игры

Игра проходит в 2 этапа: выбор деталей и их размещение на поле. Начинает самый младший игрок.

1. Выбор деталей: ход переходит по часовой стрелке.

Первый игрок выбирает деталь в центре стола и кладет ее перед собой. Затем следующий игрок выбирает деталь и кладет ее перед собой. И так далее, пока в центре стола больше не останется деталей.

2. Размещение деталей на поле: ход переходит против часовой стрелки.

Закончив выбор деталей, игроки кладут в центре стола игровое поле. Тот, кто взял последнюю деталь, начинает второй этап игры.

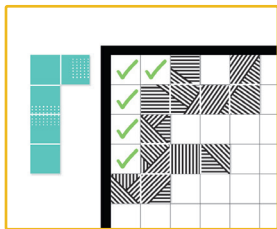
Он берет одну из своих деталей и кладет ее на игровое поле так, чтобы она не выходила за его края.

Затем одну из своих деталей кладет следующий игрок. Его деталь не должна выходить за края поля и перекрывать другую деталь, выложенную на поле ранее.

И так далее по очереди.

Если игрок больше не может положить ни одной детали, игра для него заканчивается.

Стратегический совет. Чтобы получить возможность выложить больше деталей, чем соперники, разумно создавать «места» для своих деталей из 5 клеток. В приведенном ниже примере игрок, у которого есть синяя деталь, создал место из 5 клеток (выделено зеленым). Туда можно положить только его деталь, и он выложит ее в конце партии, когда остальная часть поля будет заполнена.



Конец партии

Когда больше никто не может положить ни одной детали, каждый игрок подсчитывает количество клеток на оставшихся у него деталях. Игрок с наименьшим количеством клеток на оставшихся деталях побеждает в партии.

При равном результате побеждает игрок, который положил деталью последним.

Примечание. Черно-белые детали выкладывать сложнее, чем цветные. Если в партии участвуют игроки разного уровня, они могут брать детали соответствующей сложности, чтобы уровнять шансы на победу.

У более опытных игроков черно-белых деталей должно быть больше, чем цветных (не менее 7–8 деталей при игре вдвоем, 5–6 при игре втроем и 4–5 при игре вчетвером).

Автор игры: Ален Бробеке

POLYSSIMO

challenge

DJ08493



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France